

KONSEP TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN APLIKASI “BAYANG WAYANG”
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN
PELESTARIAN WAYANG KULIT PURWA
BERBASIS *AUGMENTED REALITY***



Diajukan Guna Mencapai Ahli Madya Diploma III
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:
CAESAR CANDRA M
C. 9513022

PROGRAM STUDI D III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Konsep Karya Tugas Akhir Dengan Judul

PERANCANGAN APLIKASI “BAYANG WAYANG” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PELESTARIAN WAYANG KULIT PURWA BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Telah disetujui dan diterima oleh Koordinator Tugas Akhir
untuk Dikonsultasikan kepada Pembimbing:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl. Art
NIP. 19790521 200212 1002

Arief Fajar Nursyamsu, S.Si.

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Hermansyah Muttaqin, S. Sn., M. Sn.
NIP. 19711115 200604 1001

PENGESAHAN

Konsep Karya Tugas Akhir

Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir

Pada tanggal 27 Mei 2016

Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir

Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M. Sn.

NIP. 19711115 200604 1001

(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Ibnu Kuncorobroto, S.Sn,M.IKom.

(.....)

Pembimbing Tugas Akhir I

Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl. Art

NIP. 19790521 200212 1002

(.....)

Pembimbing Tugas Akhir II

Arief Fajar Nursyamsu, S.Si.

(.....)

Mengetahui

Dekan

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ketua Program Studi

D3 Desain Komunikasi Visual



Drs. Ahmad Adib, M.Hum, Ph.D

NIP. 19751201 200112 1002



Hermansyah Muttaqin, S. Sn., M. Sn.

NIP. 19711115 200604 1001

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S. Al Insyiraah : 6)

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Orang tua tercinta yang telah merawat, menjaga, dan mengajarkan makna kehidupan dari penulis masih kecil sampai sekarang. Kakak dan adik penulis tercinta yang telah mengajarkan mana sifat yang baik dan buruk dalam menjalani kehidupan.
2. Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala hidayah, inayah, dan segala pertolongan dan kerindhaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul PERANCANGAN APLIKASI “BAYANG WAYANG” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PELESTARIAN WAYANG KULIT PURWA BERBASIS *AUGMENTED REALITY* guna mencapai gelar Ahli Madya Diploma III Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta. Adapun Tugas Akhir tersebut dapat terselesaikan tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung selama pengerjaan. Maka ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph. D. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M. Sn. selaku Ketua Program Studi Diploma Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Dr. Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl. Art selaku Pembimbing I Tugas Akhir.
4. Arief Fajar Nursyamsu, S.Si. selaku Pembimbing II Tugas Akhir.
5. Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M. Sn. selaku Ketua Sidang Tugas Akhir.
6. Ibnu Kuncorobroto, S.Sn,M.IKom. selaku Sekretaris Sidang Tugas Akhir.
7. Dani Setiawan S.Sn., M.A selaku Pembimbing Akademik

Dengan segala keterbatas dan kekurangan yang ada, maka konsep Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan.

Surakarta, 27 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
BAB II IDENTIFIKASI DATA	4
A. Wayang Kulit	4
1. Pengertian Wayang Kulit	4
2. Sejarah Wayang Kulit	5
B. <i>Augmented Reality</i>	7
C. <i>Target Market</i>	7
1. Demografis	7
2. Geografis	8
D. Kegiatan Promosi yang Sudah Dilakukan	8
BAB III PROSES PERANCANGAN	9
A. Konsep Kreatif	9

1. Konsep Kreatif Perancangan	9
2. Strategi Kreatif	10
3. Strategi Visual	10
4. Referensi Perancangan	16
5. Prediksi Biaya	16
6. Proses Pra Produksi hingga Pasca Produksi	18
B. <i>Target Audience</i>	27
1. Demografis	27
2. Geografis	27
3. Psikografi	27
C. Visualisasi Karya Perancangan	28
1. Karya Utama	28
2. Karya Pendukung	31
BAB IV PENUTUP	38
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	16
Gambar 2	16

DAFTAR TABEL

Tabel 1	17
Tabel 2	17
Tabel 3	26

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	18
---------------	----